LE MAGAZINE EN LIGNE DES JEUX RETRO

RETRO POLIS

DOSSIER:
Le système solaire de SEGA

JEUX:
NIGHTS
SONIC 2
YUMEMI MYSTERY MANSION
METROPOLIS STREET RACER
NINJA GAIDEN

GOODIES:
Le DVD de la Fabuleuse Histoire des Jeux Vidéo

N°3
mars 2010
R3TR0P0L15 - 3 - 0€

L'homme va devoir évoluer
pour aller sur Saturn.

SEGA SATURN™

36 15 SEGA (1,29 F/mn) - 36 68 01 10 (2,23 F/mn)

EDITO MARS 2010

Votre mag' est de retour avec plein de bonnes choses pour en finir avec l'hiver!
Côté agenda, les annivs vont refaire un peu de place à quelques news et sorties bien fraîches (pour ces chères années 90), et côté jeux on se fait à nouveau l'éventail complet des consoles dispos pour l'instant sur Retropolis avec un jeu par machine... mais attention, une 5ème fera son arrivée dès le mois prochain dans ces pages!; alors vous misez sur quoi, Master System ou 32X? Les paris sont ouverts, vous avez 1 chance sur 2!
Pour l'heure vous avez rendez-vous avec les hits du mois emmenés par le fabuleux Nights sur Saturn... mais ce bon vieux Sonic n'est pas loin avec un 2ème volet fracassant sur Megadrive! Allez, je vous laisse découvrir tout cela et le reste. Bon voyage!

Trev

AGENDA p.02
TESTS p.15
DOSSIER p.29

AGENDA

Happy Birthday Chun-Li

Chun-Li est née le 1er mars 1968. Elle est l'un des personnages les plus emblématiques de Street Fighter II mais aussi la grande soeur de toute une génération de nanas fortes et sexy dans le jeu vidéo qui en ont eu marre d'être reléguées au rang de potiches à sauver. Gare à ceux qui se mettront en travers de son chemin, et que dieu protège celui qui osera lui faire une remarque sur ses grosses cuisses musclées: elles sont réputées pour avoir fait tomber Shadaloo, l'organisation criminelle menée par l'homme responsable de la mort de son père.

Happy Birthday Big Bear

Big Bear est né un 3 mars, mais l'année exacte reste un peu floue. Que voulez-vous, ça fait surtout partie du mystère de son identité professionnelle: cette imposante brute n'a pas mis une combi bleue moulante pour impressionner les dames, mais pour exercer sa profession de catcheur. Un vrai de vrai qui nous apprend les ficelles du métier avec Fatal Fury: il était en effet un «heel» (catcheur qui joue le rôle du méchant auprès du public) sous le nom de Raiden dans le premier tournoi. Mais après la défaite de Geese, le vrai méchant, notre colosse est passé du côté «face» (les bons catcheurs, ceux que le public acclame), devenant ainsi Big Bear. Et oui, c'est très complexe un gros barbu de plus de 200 kilos!

Classification imminente des jeux vidéo

Le 4 mars 1994, le sous-comité du Sénat américain conduit un nouvel entretien sur le sujet épineux de la violence dans les jeux vidéo... 7 compagnies du jeu vidéo (Nintendo, Sega, Atari, Electronic Arts, Acclaim, Philips et 3DO) s'engagent auprès du comité à présenter un système de classification sur leurs jeux pour la période de Noël à venir. D'ici à ce que les vendeurs ou les parents en tiennent compte, c'est une autre histoire.

Le saviez-vous?

Le nom originel de Tails est Miles Prower. Ce nom est d'ailleurs évoqué rapidement lors de sa première apparition dans Sonic 2, juste avant l'écran-titre.

Happy Birthday Ralph Baer

8 mars 1922, naissance de Ralph Baer.
Veuillez à présent vous incliner et poser un genou à terre: Ralph est connu et respecté en tant que pionner du jeu vidéo, il a en effet travaillé sur ce concept dès le début des années 50 pour sortir en 1972 l'Odyssey, ancêtre absolue de toutes les consoles. Mais on parle trop de ce repère historique en oubliant quelque chose d'essentiel: Mr. Baer a consacré toute sa vie à ce divertissement, en mettant au point le premier pistolet photosensible pour jeux vidéo, en inventant le Simon, ce mythique jeu éléctronique basé sur des séries de couleurs à mémoriser et répéter... Il a également créé des dizaines de prototypes en tout genres, a fait de nombreux dons de ses recherches à diverses institutions et poursuivit encore sa formidable croisade de l'interaction en développant toutes sortes de choses comme des jouets parlants pour les enfants ou des accessoires pour les consoles plus modernes. A l'heure où vous lisez ces lignes, il est toujours à disposition de tous ceux et celles qui cherchent à développer de nouveaux produits, jeux et jouets avec l'appui de ses compétences.
En ces temps où de grands noms de la scène vidéoludique actuelle font un peu trop facilement rimer passion avec filon et pognon, Ralph Baer est définitivement un héros.
Voilà; maintenant, vous pouvez vous relever.

Annonce du Sega 32X

Le 14 mars 1994, Sega of America prend de nouveau la concurrence de vitesse en annonçant le Sega Genesis Super 32X (il faudra certainement raccourcir ce nom, à commencer par le «Super» qui... hum... fait bizarrement penser à une console concurrente)! Un add-on de plus pour notre Megadrive donc, après le Mega CD qui a pourtant bien du mal à s'imposer. La bête embarquera un double-processeur Hitachi 32 Bits, 40 MIPS de puissance sous le capot, du 60 images/secondes et un joli 32.000 couleurs au compteur pour faire taire tous ceux qui critiquaient la Megadrive de ce côté-là!

Happy Birthday Aoi

Aoi est née le 14 mars 1979, c'est la petite nouvelle qui rejoint son ami d'enfance Akira dans le 3ème tournoi Virtua Fighter. Elégante et technique, elle maîtrise l'Aikido et le Judo. A l'image de Lion et Shun-Di qui étaient deux nouveaux personnages radicalement différents dans le précedent VF, la jeune Aoi semble bien délicate et fragile face au sumo Taka, second nouveau personnage; mais ceux qui prendront le temps de maîtriser ses coups se rendront vite compte que ce n'est qu'une apparence. Du temps, il lui en faudra par contre pour tenter d'accéder au rang des personnages les plus inoubliables de la saga.

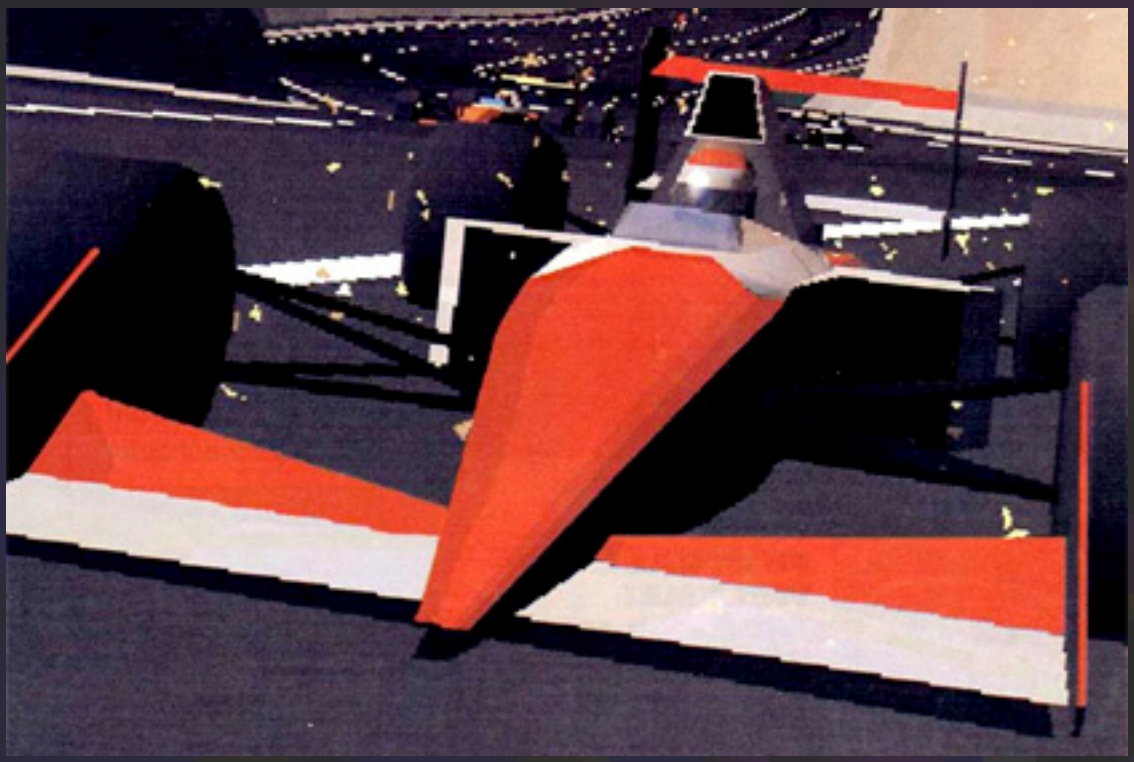
Happy Birthday Terry

Terry Bogard est né le 15 mars 1971. Sa notoriété a dépassé les frontières de Fatal Fury puisqu'il est également la figure la plus emblématique de SNK! Mais revenons au jeu de baston dont le nom est écrit sur sa casquette: tout comme son frère Andy, Terry est entré dans le premier tournoi après un long entraînement pour venger la mort de son père adoptif tué 10 ans plus tôt par Geese Howard. Non seulement Terry l'a battu, mais il a également éclaté l'hôte du 2nd tournoi Wolfgang Krauser (ce qui n'est pas une mince affaire pour ceux qui connaissent le bonhomme). Un vrai champion cool et un peu rebelle, un look qui tue - et ce n'est pas la mascotte de Player One qui dira le contraire - sans oublier une panoplie de coups qui en met plein la vue... Terry, c'est la classe de toute une génération incarnée dans un seul perso. Celui qui affirmera la contraire devra bouffer une casquette blanche et rouge, visière incluse!

Happy Birthday Sakura

La survoltée Sakura est née le 15 mars 1974. Parmis les nouveaux personnages amenés par la série Street Fighter Alpha, elle est l'un de ceux qui se font le plus remarquer. Pêchue, maladroite et sympathique, Sakura incarne toute l'exubérance qu'on attend d'une school-girl en uniforme qui aime la baston. Si vous faites partie de ceux qui affirment être le plus grand fan de Ryu, sachez qu'elle bat tout le monde à ce petit jeu-là. Elle parcourt le monde sur les traces de son idole, son maître dont elle tire un apprentissage forcément efficace! Elle apporte beaucoup de fun et d'insouciance au milieu des graves conflits qui composent la storyline globale.

Sortie de Virtua Racing



Alors, il est où le p'tit con qui disait que la Megadrive n'avait rien dans le ventre? Le 16 mars 1994, on entend curieusement les mouches voler chez les Nintendomaniaques: Virtua Racing, prodigieux jeu de F1 tout en vraie 3D polygonale, est disponible sur la 16 bits de Sega. Bon, si vous êtes un fan surexcité on vous comprend mais ne le criez pas non plus sur tous les toits: d'abord parce qu'il a fallu concevoir une cartouche spéciale pour sortir une version correcte sur la console, ensuite parce qu'il faudra débourser 699F pour l'acheter en magasin. Ah oui, là on fait moins les malins!

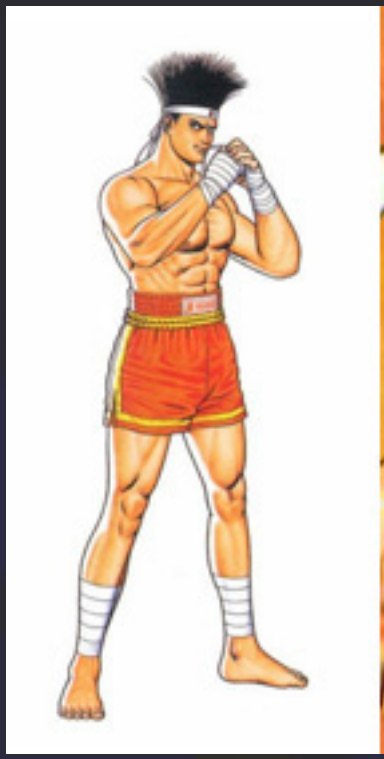
Présentation de la borne MK33 aux USA

Vous faites quoi le 23 mars 1995? Rien? Alors prenez un billet d'avion, quelques jetons et un slip propre. Le billet d'avion, c'est pour aller à Reno dans le Nevada où se déroule l'American Coin Machine Exposition. Les jetons, c'est pour Mortal Kombat 3 qui sera révélé là-bas sur borne d'arcade par Williams/Midway; Le slip propre, c'est parce qu'en découvrant ce 3ème volet plus gore et impitoyable que jamais, vous risquez fort de vous faire dessus!

Le saviez-vous?

A vos marques! Lors de sa sortie, le jeu MSR sur Dreamcast propose de gagner l'Opel Speedster (qui apparaît sur le boîtier) via un concours de chronos en ligne.

Happy Birthday Joe



On parle souvent des frères Bogard quand on évoque Fatal Fury. Mais il ne faut pas oublier qu'à l'origine, un troisième larron - et pas des moindres - les accompagnait. Joe Higashi, né le 29 mars 1972, est donc le 3ème perso jouable dès le premier tournoi. Contrairement à ses 2 potes, il n'est alors pas spécialement motivé par la vengeance mais n'en demeure pas moins très sûr de lui. Il a d'ailleurs ce côté agaçant des combattants qui se voient déjà super champions... Mais au-delà de la grande gueule, Joe reste avant tout un redoutable pro du Muay Thai, qui deviendra également l'ami des nouveaux-venus cherchant un perso accessible, rapide et efficace dès le départ.

Création de Sega Entertainment aux USa

Le 29 mars 1996, Sega Enterprises et Softbank créent Sega Entertainment aux USA, dans le but de faire tourner les productions Sega sur nos ordinateurs... et vu les bombes que la firme fait tourner dans les salles d'arcade, les possesseurs de PC devraient avoir l'eau à la bouche!

Le saviez-vous?

Si vous choppez Yumemi Mystery Mansion sur Mega CD, n'égarez surtout pas la notice! Celle-ci contient une énigme assez facile à déchiffrer, mais quasi-indispensable pour s'échapper d'un labyrinthe dans le jeu.

MEGA COMPATIBILITE C'EST PLUS FORT

La Megadrive a tellement de qualités, qu'elle pense même à vous, très fort. Elle pense à tous ceux qui jouent sur Master System, qui ont déjà de nombreuses cartouches de jeux. Elle pense aussi à tous ceux qui attendent avec impatience le Mega CD. Avec l'adaptateur (Master System Converter), la Megadrive est compatible avec tous les jeux Master System. Et bientôt avec le Mega CD. Dans quelques mois, le Mega CD, qui se connectera sur la Megadrive, proposera des jeux nouvelle génération et offrira aux amateurs de sensations, les effets spéciaux les plus fous. La Megadrive Mega compatible, voilà une délicate attention mega sympa.

SEGA

MEGA DRIVE

TESTS

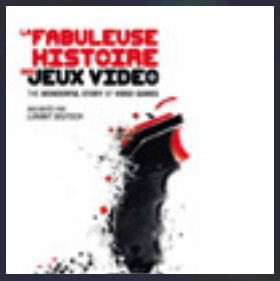
SEGA SATURN
NiGHTS

SONIC 2
THE HEDGEHOG

YUMEMI
MYSTERY MANSION
SEGA

Dreamcast
MSR
online functions

NINJA
GAIDEN


LA FABULEUSE
HISTOIRE
DU JEUX VIDEO

NIGHTS INTO DREAMS

simulateur de vol onirique • Sega/Sonic Team • septembre 1996 • 1 ou 2 joueurs SATURN

A défaut de voir un hérisson bleu pointer le bout de son nez, la Sonic Team nous propose de faire connaissance avec un curieux personnage au pays des rêves. Fermez les yeux, préparez votre envol et n'oubliez pas votre pad analogique...

Nights ne court pas à toute vitesse mais il vole, et c'est une sensation de liberté énorme qui est offerte au joueur: les déplacements ne se font que sur un seul plan qui lui évolue en 3D, mais on ressent vraiment la notion de vol et on fait volontiers quelques détours dans les airs juste pour le fun, d'autant plus que les niveaux basés sur le rêve sont vraiment enchanteurs. Même si les ennemis sont présents à la manière d'un Sonic, le but premier est de collecter suffisamment d'orbes pour compléter chaque niveau, ce qui laisse plus de place à l'exploration. Tant mieux, mais quel dommage d'être aussi limité par le temps! Enfin, il faut bien du challenge, surtout pour un jeu qui ne comporte que 4 niveaux. Ceux-ci ont beau être différents selon Elliot ou Claire (les enfants incarnant Nights), même avec un mode duel - plutôt anecdotique - ça reste trop court... Un peu comme un rêve finalement!

Heureusement, le concept est génial et original, la manette équipée du stick analogique sortie spécialement pour ce jeu fait des merveilles; les graphismes et la bande-son sont également sublimes et pour ne rien vous cacher, il me semble que Nights ferait une excellente mascotte pour Sega. Comment ça c'est pas possible? Allez, y'aura sûrement moyen de s'arranger en gardant Sonic pour le jour et Nights...Ben pour la nuit bien sûr!

- la sensation de liberté
- un univers sain et attachant

- limite de temps un peu gênante
- pas assez de niveaux

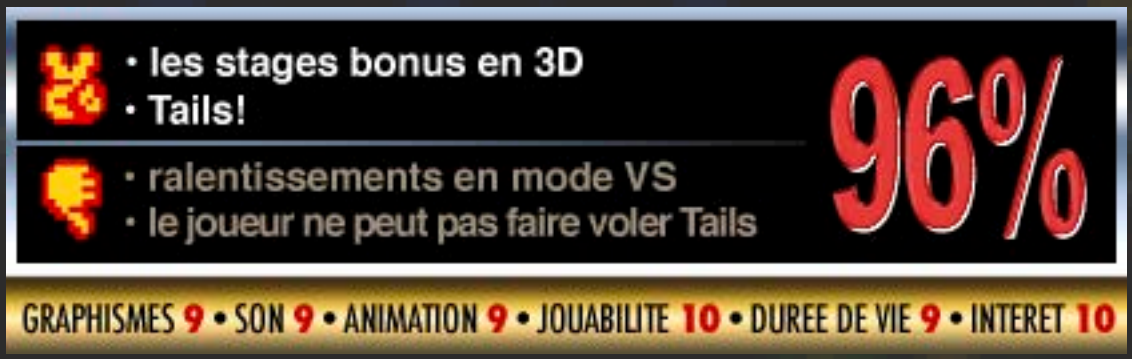
94%

GRAPHISMES 9 • SON 10 • ANIMATION 9 • JOUABILITE 9 • DUREE DE VIE 7 • INTERET 10

La voilà la fameuse première suite, celle de la confirmation qui devra amener suffisamment de fraîcheur pour faire définitivement de Sonic le hérisson le plus reconnu de la planète! Et comme c'est toujours pratique d'avoir un faire-valoir pour ça, voici Tails le renard à deux queues qui va vite devenir indissociable de Sonic à force de le suivre partout...

Premier atout donc, un deuxième perso qui peut-être selectionné à la place de Sonic ou en complément pour donner un coup de main en solo ou à 2 joueurs. Et oui! Plus besoin de se passer la manette à chaque nouveau stage, on peut faire l'aventure en co-op et même quelques niveaux en duel dans un mode spécial à écran splitté. Et ce n'est qu'un détail comparé à tout le reste: les ptits gars de la Sonic Team ne se sont visiblement pas endormis sur leurs lauriers et ont poussé clairement la réalisation à un niveau supérieur en proposant des niveaux bien plus riches (et même de la 3D pour les stages bonus!), des graphismes incroyables et une maniabilité maintenant parfaite grâce à l'attaque éclair des 2 persos.

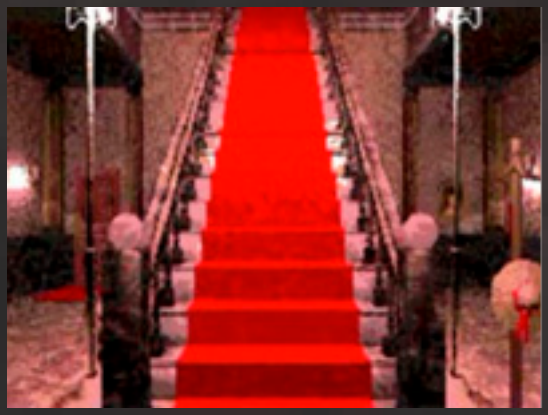
Cet épisode marque aussi l'arrivée du Sonic d'Or (version invincible et dragonballienne du hérisson lorsqu'il obtient toutes les émeraudes), la poursuite aérienne à bord du Tornado (le biplan boosté de Tails), le duel avec un Sonic robotisé puis avec l'une des machines les plus imposantes du Dr. Robotnik, lui aussi plus en forme que jamais... Sonic 2 n'est pas qu'une suite enrichie: c'est un jeu extraordinaire symbolisant à lui seul une Megadrive au meilleur de sa forme!



YUMEMI MYSTERY MANSION

aventure/exploration • Sega • 1993 • 1 joueur MEGA CD

Les lignes qui suivent sont dédiées à tous les parents qui ont cru un jour qu'un jeu vidéo n'était qu'un tas de pixels violent et stupide pour gamins. Allez, il n'est pas encore trop tard pour vous rattrapper, poussez les portes de ce mystérieux manoir et venez vivre une expérience unique...



Yumemi se caractérise de plusieurs façons: inquiétant, mystérieux, dérangeant mais également calme et apaisant. Etrange, car la première fois qu'on s'y retrouve à la recherche d'une petite soeur disparue, on attend le danger derrière chaque porte. Mais les curieux papillons qui vous parlent semblent être les seules âmes qui vivent dans cet endroit. C'est donc bel et bien une progression basée sur l'exploration et la recherche d'indices qui nous attend ici, avec un détail fort appréciable: les déplacements sont bien plus libres que dans les vidéos interactives du Mega CD. Et malgré celà, la réalisation reste très soignée et donne une atmosphère unique à chacune des pièces que vous visiterez.

La notion de danger est peu présente: un game over n'est possible qu'à 2 endroits où il ne faut pas se déplacer dans la mauvaise direction, ou alors à l'issue de la limite de temps qui arrive durant la seconde partie du jeu; limite quelque peu handicapante pour un jeu déjà relativement court. L'aventure reste vraiment intéressante et l'ambiance est vraiment le point fort de Yumemi. Juste un petit conseil avant de partir: jouez-y dans le noir, et de préférence avec la notice sous la main car elle contient un précieux indice pour la progression dans le manoir...

- l'atmosphère mystérieuse
- une certaine liberté de mouvement...

- ...mais pas encore totale
- peu de réels dangers

83%

GRAPHISMES 9 • SON 9 • ANIMATION 6 • JOUABILITE 7 • DUREE DE VIE 7 • INTERET 9

METROPOLIS STREET RACER

course urbaine • Sega/Bizarre Creations • novembre 2000 • 1 ou 2 joueurs DREAMCAST

Metropolis Street Racer amène le jeu de course à un niveau digne de la Dreamcast. Voilà, avec une telle intro vous n'avez plus qu'une chose à faire: attacher vos ceintures et choisir votre destination. Alors, ce sera Londres, Tokyo ou San Francisco?

Et oui, avant de parler caisses, parlons circuits. En plus de pouvoir jouer en temps réel (jour, nuit, décalages horaires inclus), il faut savoir que les 3 métropoles ont été très fidèlement modellisées: on ne roule pas dans des environnements «inspirés de» mais bel et bien autour de la place Trafalgar ou encore dans les rues de Shibuya. 250 tracés pour autant de challenges variés (championnats, contre-la-montre, défis divers...), ça donne grosso-modo une durée de vie... monstrueuse! Les voitures sont aussi belles que les décors, c'est donc un plaisir de les débloquer une à une; de la Barchetta à la Skyline GTR en passant par les 206, Mustang et autres véhicules cachés, on dépasse la quarantaine. Niveau conduite, c'est également du sérieux et il faudra bien savoir jongler entre les différents freinages pour ne pas se faire distancer;

mais on ressent un tel plaisir de conduite qu'un mode de navigation libre dans toute la ville aurait vraiment été appréciable.

Mais vous ne serez un vrai pilote que lorsque vous aurez assimilé la philosophie Kudos: il s'agit de la monnaie qui vous permet de débloquer les épreuves suivante en solo, mais c'est aussi et surtout une récompense ou un malus pour votre conduite: vous gagnerez plein de Kudos en faisant des dérapages contrôlés mais vous en perdrez si vous heurtez un obstacle. Les chauffards sont prévenus! Finissons avec la bande-son, elle aussi préparée avec un souci de réalisme évident puisqu'en dehors du vrombissement des moteurs, vous pouvez choisir plusieurs morceaux fortement inspirés de vrais artistes et même différentes stations radios (factices). Bref, toutes les conditions sont réunies pour qu'on s'y croie vraiment et ça marche! MSR est LE jeu de caisses à posséder

- la modélisation des 3 métropoles
- la synchro avec l'heure réelle

- on n'y voit parfois rien la nuit
- pas de customisation mécanique

92%

GRAPHISMES 9 • SON 10 • ANIMATION 10 • JOUABILITE 9 • DUREE DE VIE 9 • INTERET 9

NINJA GAIDEN

action/plates-formes • Sega/Tecmo • 1991 • 1 joueur GAME GEAR

Tapi dans l'ombre du grand Shinobi, Ryu Hayabusa sort son katana légendaire dans une version unique de Ninja Gaiden pour la Game Gear. Attention chérie, ça va trancher...

Ninja Gaiden est un bon petit jeu avec tout ce qu'il faut dedans pour satisfaire les amateurs du genre: l'action vous demandera de faire face au danger à chaque seconde car le pauvre Ryu est assailli par tout le monde: autres ninjas, marines, scaphandriers sauteurs, vases et extincteurs qui chutent d'un immeuble, piou-pious sauvages (oui, même des piou-pious sauvages!); notre ninja peut d'ailleurs compter sur des armes secondaires ainsi qu'une jauge de force à faire grimper au fil des niveaux, une idée sympa surtout face à des boss classiques mais réussis. Le côté plate-formes bien que moins présent n'est pas non plus oublié. Graphiquement, c'est plutôt pas mal avec de jolies séquences entre les niveaux, deux d'entre eux se fendent d'ailleurs d'un scrolling différenciel, un petit détail des plus appréciables sur une petite portable.

Le point fort du jeu, c'est la bande-son très inspirée: les musiques sont tellement cool qu'on aimerait avoir les mêmes en 16-Bits (ou plus). Le point faible est aussi l'atout d'un ninja. C'est, c'est...? La rapidité! Sachez que notre héros, si il se débrouille bien, peut mettre un terme à la menace qui pèse sur lui en moins de 15 minutes chrono. Ryu, terreur des filous et ami des piles? En attendant, cette mini-croisade contre le Mal se laisse rejouer volontiers...

- excellents thèmes musicaux
- gameplay complet

- aventure très courte
- ennemis répétitifs

78%

GRAPHISMES 7 • SON 9 • ANIMATION 8 • JOUABILITE 8 • DUREE DE VIE 6 • INTERET 8

LA FABULEUSE HISTOIRE DES JEUX VIDEO

édition standard • éditions Digital Games • 2009

réalisé par Charles Henry Flavigny, Alexandre de Seguins • raconté par Loràn Deutsch DVD

Vous le savez bien si vous lisez ceci: les jeux vidéo ont toujours été bien plus qu'un gadget pour gamins. Alors si il existe des documentaires ultra-complets sur la reproduction des escargots ou le système digestif de la vache, pourquoi n'y en aurait-il pas un digne de ce nom pour nos consoles adorées? Pas de panique, un fabuleux DVD est arrivé...

De nombreux grands noms du jeu vidéo en France ont répondu présent pour nous raconter cette fameuse histoire: Marcus, Alain-Huygues Lacour, Philippe Ulrich, J'm Destroy et bien d'autres expliquent mieux que quiconque les origines, les évolutions, les réussites et les ratés d'un loisir en constante évolution. En 2 parties de 52 minutes, 30 ans de souvenirs et petites révolutions se succèdent, depuis l'Odyssey à la Wii en passant par les célèbres consoles Sega et Nintendo mais aussi des plus underground et non moins cultes (Atari 2600, PC Engine, Neo Geo...). Les archives vidéo rallument nos petits yeux qui pourtant en ont tant déjà vu, la contextualisation de chaque étape du jeu dans l'actualité de

l'époque permet vraiment de comprendre la place qu'il s'est fait dans nos sociétés et la narration de l'inattendu Loràn Deutsch est aussi communicative que les passionnantes anecdotes d' AHL.

En plus d'être l'excellent documentaire que l'on attendait, La Fabuleuse Histoire du Jeu Vidéo possède des vertus miraculeuses: il est suffisamment bien foutu pour intéresser les personnes les plus réticentes (oui oui, mêmes celles qui vous reprochaient de passer des heures sur vos stupides jeux au lieu d'aller jouer dehors) et grâce à lui, les gros fans que nous sommes auront la fraîche sensation de ne plus être des mutants solitaires et incompris mais bien les témoins privilégiés d'un énoooorme phénomène! Bon, pour chipoter un peu et la jouer gros fan insatiable, on aurait bien voulu y voir d'autres célèbres personnages comme Crevette. Et pendant qu'on y'est plus d'infos sur la presse de l'époque (Player One...). Et puis aussi une édition 3 DVD de 4 heures chacun. Et aussi...

VERDICT ★★★★★☆

MEGA C'EST PLUS FORT

QUE SUPER

Plus fort que Mega, y'a pas ! Et la Megadrive de Sega, c'est vraiment une machine infernale. Mega forte, Mega performante, dans tous les domaines. Compatible avec les jeux Master System et bientôt avec le Mega CD. Son catalogue de jeux est aussi des plus impressionnants, plein de grands jeux. Et puis sur Megadrive on profite de la Mega vitesse, on a un Mega son, des Mega couleurs et le microprocesseur 16 bit n'est pas étranger à ces performances... Super, c'est mieux que bien, mais Mega c'est plus fort que super.

SEGA MEGA DRIVE

C'EST PLUS FORT QUE TOI.

Le Système Solaire de Sega

Un petit cours d'astronomie, ça vous branche? Il va bien falloir si vous souhaitez vous y retrouver dans la constellation de projets de consoles développés par Sega! La Saturn n'était pas un nom choisi au hasard: d'autres machines ont été développés sous différents noms de planète, donnant une certaine cohésion à l'ensemble des projets de la firme notamment au niveau des 32-Bits dont l'accouchement fut pour le moins assez compliqué... Fermons les rideaux et allumons le projo:

1 - Projet MERCURY

La Game Gear ouvre le grand bal des planètes, le nom de la première d'entre elles lui est donc attribué. Ça tombe bien, le

mercure est également un élément chimique que l'on retrouve dans certaines piles; cette explication vaut ce qu'elle vaut mais après tout, elle justifierait plutôt bien le nom de code du développement d'une console portable.

2 - Projet VENUS

L'autre console de (grosse) poche de Sega est une Genesis portable compatible avec toutes les cartouches de cette dernière. Lourde, encombrante, chère... Il faut croire que les critiques essuyées par la Game Gear n'ont pas vraiment eu d'impact sur le développement de ce Projet Venus qui deviendra la Nomad, sortie uniquement aux USA.

3 - Projet VENUS

3 projets ont été envisagés par Sega dans la course aux 32-Bits. L'idée initiale d'une nouvelle Megadrive boostée évoluera vers celle d'un add-on à la manière du Mega-CD (là encore on peut se demander si l'échec de celui-ci a servi à quelque chose). Le projet s'appelle alors Mars et sera concrétisé par la sortie envers et contre tout du 32X.

4 - Projet JUPITER

Ce projet partait de l'idée différente d'une toute nouvelle console 32-Bits à cartouche, mais le CD sera finalement retenu. Si le 32X fut vite délaissé pour permettre à Sega de se focaliser davantage sur ce nouveau support, il eut au moins la chance (ou pas) de sortir. Ce ne fut pas le cas de Jupiter qui ne restera qu'un concept sans visage...

5 - Projet SATURN

6ème console de Sega (après MS, MD, GG, MCD et 32X) et donc 6ème planète du système solaire, la Saturn est également la seule console ayant gardé son nom de code d'origine. Le moins qu'on puisse dire, c'est que Sega s'est beaucoup cherché avant de se caler définitivement sur sa vraie nouvelle 32-bits. Le support CD est donc le bon.

6 - Projet NEPTUNE

Avec Mars et Jupiter, Neptune est le dernier des 3 projets 32-Bits initiaux. Cette console hybride envisagée pour résoudre le problème pratique et économique du combo Megadrive/32X fut annulée au stade de prototype à cause de la sortie imminente de la Saturn forcément plus intéressante pour les joueurs en attente d'une nouvelle console.

En définitive, le système solaire de Sega est paradoxalement cohérent mais confus. Il témoigne de nombreuses hésitations, contradictions, dispersions et plein d'autres mots en -on mais également d'un certain manque de recul par rapport aux erreurs du passé. La page de ces projets-planètes sera tournée avec la console suivante dont le nom de projet partira de Dural pour évoluer en Black Belt, Katana et enfin son nom final: la Sega Uranus! ...euh Dreamcast!

SEGA

Sur Saturn, pas la peine de dormir pour rêver.

Combien de fois avez-vous rêvé de voler ! Avec NiGHTS, SEGA vous invite à réaliser ce rêve : vous entrez dans la Night Dimension, le pays des songes de Saturn. Autour de vous, tout n'est que graphisme 3D merveilleux. Vous vous déplacez avec une aisance et une fluidité étonnantes. Au point que nous avons conçu un pad 3D spécial pour mieux vous faire profiter de toutes ces sensations. Maintenant, à vous de vous transformer en NiGHTS pour récupérer les cinq Ideya et pénétrer dans le royaume de Nightmare. Vous devrez alors lutter contre de terribles cauchemars ! Bref avec NiGHTS, vous n'êtes pas prêt de bailler.

Site Web : http://www.sega-europe.com

SEGA SATURN PEUT-ÊTRE UN PEU TROP RÉEL.

*LIGHTS - *LIGHTS - © 1995 SEGA ENTERPRISES LTD

McCann

RETRO
POLIS